

TELENET

1

日本テレネット

このたびは「アルバトロス拡張コース」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。この拡張コースは別売の「アルバトロス」のシステム・ディスク(No.1ディスク)が必要です。なおロード方法および遊び方等は「アルバトロス」のマニュアル(説明書)をよくお読みになりまして、末長くお楽しみ下さい。

# もくじ

(1)	システムとしてのアルバトロス 2
(2)	アルバトロスの構成2
(3)	エキスパートコース3
(4)	ビジュアルコース6
(5)	ワールドコース9
(6)	名門コース12

## (1) システムとしてのアルバトロス

アルバトロスはシステムディスク (No.1) およびコースデータディスクより構成されています。コースデータディスクとしてはシステムパッケージ添付の中級 (No.2)、上級 (No.3) コースをはじめオプションとして数種の拡張コースが用意されました。

アルバトロスは基本設計の段階でオプションとしての拡張コースが考えられていた ため各コースデータディスクは同格の関係になっています。さらにコースデータディ スクはメインプログラム以外の殆んどのデータを供給するため、かなり広範囲の 自由度をもっています。ですから、アルバトロスはあまり制約にとらわれない自由な コースが作成できる可能性を秘めているのです。

## (2) アルバトロスの構成

1.アルバトロス・システム・パッケージ

初級コース(No.1) ·····・システム・ディスク 中級コース(No.2)

上級コース(No.3)

### 2. 拡張コース

1) エキスパートコース

2) ビジュアルコース

3) ワールドコース

- 4) 名門コース I ……36ホール
- 5) 名門コースII……36ホール

## (3) エキスパートコース

〈基本コンセプト〉 このコースはアルバトロス初・中・上級コースをマスターされた 方がより一層難易度の高いコースで遊んでみたいという要望 を満たすために設計されました。したがってシステム・パッケー ジの初・中・上級と同様、ゴルフコースとして、実際に存在しな いような極端な地形はありませんが、エキスパートコースのプ レイヤーにはより高度な判断力が要求されます。

く特

長〉 コースが海に囲まれた島コースであるため、ウォーター・ハザ ードが出やすいのと、コースを縦横にさえぎる木々が多いこと が挙げられます。

#### ■ワンポイントアドバイス



¶ ⟨PRO- I > 11

第1打をバンカーのへりにつ けるのもいいが、堅実な方に は右まわりをお勧めしたい。 それでも充分パーは狙える。



<PRO- I > 14

第1打はフェアウェイの左側 につけるのがベスト。 第2打がずっと楽になります。

ここはイーグルが充分狙え ますよ。



(PRO-II) 9

第1打はバンカー横よりもや や手前の方がベター。 第2打は場所によってはフッ クが冴えます。 木を超えるよりもよける方が

ずっと楽です。



<PRO-II> 16

バンカーと木では好みが別 れるところ、パーねらいであ れば右回りがおすすめ。 左側りでもバーディーはなか なか難しいところ

<PRO-1> OUT IN 10 <PRO-2> OUT IN 

## (4) ビジュアルコース

〈基本コンセプト〉 アルバトロスに奇抜さを求めるプレイヤーのために視界的なおもしろさに力点を置いて設計されたコースです。〈PHOTO〉 コースは人物 (9ホール) と動物 (9ホール) から構成されています。〈SPACY〉コースはSFタッチの画面構成で他のコースとはまたひと味違ったゴルフプレイがお楽しみいただけます。

〈特 長〉 打球のコースの決定に慎重さが要求されます。コース選択を 誤まると大タタキが出てスコアが乱れます。ホールごとに難易 度が違うのと、時には相当なテクニックが要求されます。

#### ■ワンポイントアドバイス



### ジョン・F・ケネディ (PHOTO 8)

ディーそばの木をいかにクリ アするかが鍵、9番アイアン・ バックスピン・全開がおずす めといったところ、小さく刻ん で手堅くここはほとんどパー はとれません。



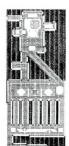
### ゾウ(PHOTO 11)

細長いコースですが地道な ショットが出れば大タタキを することはありません。グリー ンそばの木々に要注意。



### ステーション (SPACY 3)

第 | ショットの第 | バウンド地 点が大切です。風次第では ホール・イン・ワンの可能性も



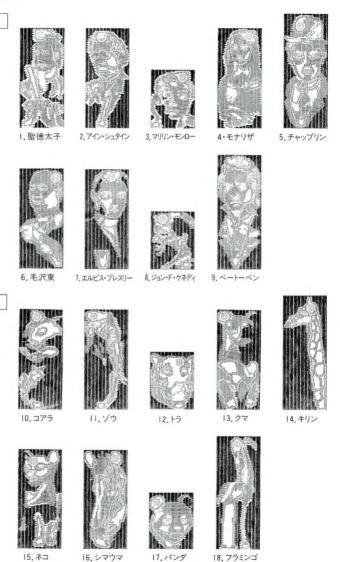
#### ⊐п=-(SPACY 18)

横方向のコントロールテクニックが要求されるコース、第 1打で距離をかせいでおかないと第2打が苦しくなります。

## <PHOTO>

### OUT

IN



-7 -

### (SPACY)

### OUT



1 サンダー



2. Wサンダー



3. ステーション



4. ショック



5. トリプル・サンダー



6. ナロウ



7.ショック・アングル



8. ディスタンス



9. ワインディング

### IN



10.ダンク・ショット



11.インベーダー



12、スクウェア



13、Wトライアングル



14.シャープアングル



15. スピン



16.ポート



17.ソリッド



18. コロニー

## (5) ワールドコース

〈基本コンセプト〉 コースの中に世界各地のおもしろい地形をアレンジすることに 力点をおいて作り上げました。島・大陸・湖等の輪郭を忠実 に再現することに合わせて、ゴルフコースとしてのタクティクスも ふんだんに設定しました。

く特 長> プレイヤーの皆様になじみのある形のコースがたくさん出てきますから飛行機に乗って世界一周の旅でも楽しむつもりでプレイして下さい。

#### ■ワンポイントアドバイス



### フィリピン諸島 (ARC 1)

このホールはちょっとムりを すれば簡単にOBとなります。 2、3本の木の壁なら9番・下・ 全開あたりでクリアできるは ず。ドライバーはあまり使わな い方が……



#### ハワイ諸島 (ARC 15)

このホールには、ちょっとした トリックがあります。うまく見ぬ けた方はパーがとれるかも しれません。



日本 (ANTAC 9)

難しそうに見える割にはやさ しいコース、問題はディーの 上の OB をいかにクリアする か、第1打でウッドはお勧め できません。パーがとれたら 文句なし。



### ワールド (ANTAC 18)

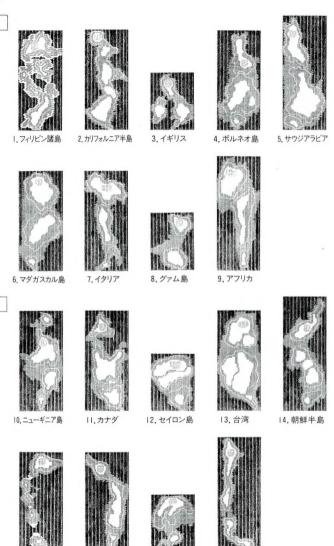
第1打をどこに落とすかがカギ、このホールは10打以内で回れたら自慢できます。 ノー OBではなかなか手強いホール、なにしろワールドですから南米まわりが正解か?

### <ARC>

### OUT

IN

15.ハワイ諸島



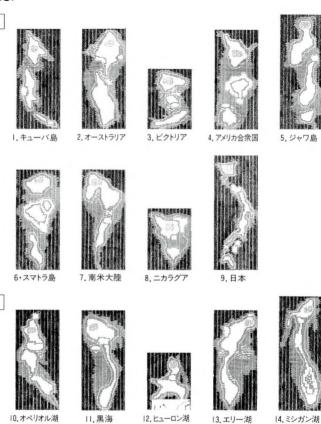
16.フロリダ半島

18. チリ

### <ANTAC>

### OUT

IN





15.バルト海



16.カスピ海



17.オンタリオ湖



18.ワールド

## (6) 名門コース

〈基本コンセプト〉 実在するゴルフクラブのコースを極限まで忠実に再生することを追求しました。コース上の微妙なアンジュレーションはもちろん、グリーン・ティーや実在する木の高さに致るまで正確にシュミレートしました。

(特 長) 日本国内の実在する名門ゴルフコースのコレクション・シリーズです。実戦で役に立つ理論テクニックを磨くのに抜群の威力を発揮します。

